magazine

PlayerS

focus
perchè sono sempre più spesso rinviati ?
DOOM Eternal hands on

recensiti
dragonball z kakarot
ao tennis 2
rugby 20

electronics
Nintendo Switch Pro... o qualcosa del genere

magic world
"Theros: Oltre la Morte"

smartmania
quali smartphone top di gamma aspettiamo ?

prendi subito la tua copia omaggio

57 | febbraio

WINNER BEST OF SHOW –CGMAGAZINE

WINNER BEST SHOOTER –IGN

WINNER BEST SHOOTER –DUALSHOCKERS

NOMINEE BEST OF SHOW –GAME CRITICS AWARD

WINNER GAME OF SHOW –DUALSHOCKERS

WINNER BEST SHOOTER –GAME INFORMER

WINNER BEST ACTION GAME –GAME CRITICS AWARD

WINNER BEST PC GAME –GAME CRITICS AWARD

2019 BEST OF GAME CRITICS AWARD WINNER E3

DOOM ETERNAL

2019 gamescom award winner of Best Action Game

INCENERISCI L'INFERNO

22.03.2020 - PRENOTA ORA

18 www.pegi.info

id Bethesda

©2020 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. BETHESDA, BETHESDA SOFTWORKS, ZENIMAX AND RELATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF ZENIMAX MEDIA INC. IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.
DOOM, ID, IDSOFTWARE AND RELATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF ID SOFTWARE LLC IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PLAYSTATION" AND "PS4" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 57 | febbraio 20
Stampa Pomi - Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko
Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini Valerio Turrini
Marco Inchingoli Matteo Gaudio
Jacopo Filisetti Federico Baglivo
Marco Grande Arbitro

Carissimi Players,

ed eccoci tornati a farvi compagnia dopo la pausa natalizia e, come non speravamo proprio di fare, siamo a parlare sempre più insistentemente di rinvii.
Si preannunciava una primavera scoppiettante dove verrà però a mancare un pezzo da novanta come Cyberpunk 2077 oltre a Marvel's Avengers. E questo e quello che ci è dato di sapere finora.
Ma perché si continuano a rinviare le uscite dei titoli? E già bella domanda, e siccome ultimamente il fenomeno appare in crescita cerchiamo di capirne le ragioni nello special all'interno.
Un certo Shigeru Miyamoto disse: "Un gioco rimandato potrebbe essere buono, un gioco affrettato è sempre cattivo!" Ma secondo noi ci sono anche altri motivi.
Però poi il tempo passa e, come nel caso di DOOM Eternal che doveva uscire in novembre ci troviamo a metterci sopra le mani. Letteralmente.
La redazione è stata invitata all'hands on dello scorso gennaio e vi riportiamo le nostre impressioni positive sul gioco pronto per arrivare sulle nostre console.
Per fortuna che nel nostro network le attività sono sempre in fermento; Il mese di febbraio sarà quello della supervalutazione dell'usato per permettervi di cambiare qualche titolo che avete finito, o di cui vi siete stancati, con qualcosa di più recente a condizioni vantaggiose.
Annunciamo l'arrivo del servizio "Console Insurance" che vi permetterà di avere delle estensioni di garanzia oltre che un importante centro di assistenza a disposizione per le riparazioni fuori garanzia, senza i tempi biblici dei centri istituzionali.E' previsto l'arrivo di numerosi altri servizi slegati da mondo dei videogames che non potranno far altro che aumentare i motivi per andare dal vostro negoziante di fiducia.
Buona lettura e alla prossima.

EG

04 focus perchè sono sempre più spesso rinviati ?

07 coming soon one piece pirate warriors 4

08

focus DOOM Eternal hands on

11 coming soon animal crossing new horizons

12 review dragon ball z kakarot

14 coming soon my hero one's justice 2

16 coming soon nioh 2

17 inserto calendario uscite - poster del mese

21 retrogaming toki (arcade)

23

electronics Nintendo Switch Pro... o qualcosa del genere

24 review aotennis 2

26 fut strategy una super ibrida da paura

27 coming soon fairy tail

28 review rugby20

30 magic world questa volta vedremo l'oltretomba del piano ispirato all'antica grecia

32 smartmania quali smartphone top di gamma aspettiamo ?

perchè sono sempre più spesso rinviati ?

È vero che Cyberpunk 2077 si presentò con il suo primo trailer dicendo chiaramente che sarebbe uscito quando sarebbe stato pronto, ma è inevitabile che i giocatori abbiano un po' storto il naso quando è stato confermato il rinvio del gioco da parte degli sviluppatori.
Ultimamente non è cosa rara per gli sviluppatori rinviare un gioco a poche settimane dall'uscita annunciata e i motivi possono essere vari, primo fra tutti la voglia di presentare un lavoro completo e rifinito per il quale è inevitabilmente necessario più tempo.

Cyberpunk 2077 però non è l'unico gioco tanto atteso e rimandato nell'ultimo periodo anzi, la lista è piuttosto lunga e include moltissimi titoli tripla A che sarebbero dovuti già uscire oppure in dirittura di arrivo.

Tra questi troviamo gli attesissimi Doom Eternal, The Last Of Us Parte 2, Final Fantasy VII Remake e Marvel's Avengers, tutti titoli che hanno subito un rinvio più o meno lungo con Doom Eternal addirittura previsto per l'anno scorso e che salvo ulteriori rinvii arriverà sugli scaffali il prossimo marzo.
D'altro canto il lavoro dietro alla realizzazione di un videogioco è incredibilmente più lungo e complesso rispetto a 10 o addirittura 20 anni fa e un semplice lavoro di pulizia bug richiede molto più tempo soprattutto in titoli openworld come Cyberpunk 2077, dove i fattori necessari per il verificarsi di un certo bug potrebbero essere molteplici e questo obbliga purtroppo gli sviluppatori a sostenere estenuanti turni lavorativi per rispettare le scadenze, che inevitabilmente portano comunque a fare un lavoro frettoloso che si sa, non è mai sinonimo di qualità.
Noi siamo sempre dalla parte dello sviluppatore quando decide di assumersi le sue responsabilità, rimandare un prodotto (con conseguente rischio economico, non è che rimandare il lancio di un prodotto è a costo zero), per poterlo presentare nella migliore versione possibile, piuttosto che rischiare di presentarlo in condizioni non adeguate.

Un certo Shigeru Miyamoto disse: "Un gioco rimandato potrebbe essere buono, un gioco affrettato è sempre cattivo!"

Lo disse ai tempi del Nintendo 64, quando il lancio della console venne rimandato di circa 3 mesi, a riprova del fatto che anche quasi 30 anni fa la situazione era la stessa e i rinvii erano necessari per portare nei negozi i prodotti finiti.
Andando a memoria, ricordiamo la travagliata uscita di Tekken 5 rimandato varie volte in un'epoca dove le notizie si leggevano sui giornali e non su Twitter oppure la immensa lista di giochi annunciati e lasciati senza data di uscita per anni o addirittura decenni che hanno tenuto sulle spine i videogiocatori per tempi lunghissimi.
Tra questi come non citare Duke Nukem Forever, annunciato addirittura nel lontano 1997 e arrivato sugli scaffali nel 2011, neanche in forma smagliante tra l'altro.
Esempi più recenti e per il quale ne è valsa decisamente la pena aspettare sono stati

purtroppo la necessità di rinviare i giochi è sempre figlia delle aspettative, perché ovviamente più sono alte e più i margini di errore sono ridotti all'osso, soprattutto in un mercato come quello videoludico, dove ogni prodotto viene analizzato da giornalisti, Youtuber e giocatori stessi e le notizie nel mondo di internet circolano istantaneamente.

Alan Wake, Persona 5 o gli ancora più recenti The Last Guardian e Kingdom Hearts 3, tutti giochi che hanno avuto periodi di gestazione lunghissimi prima di venire alla luce e che hanno prodotto inevitabilmente molte critiche sui tempi di attesa e relative aspettative sempre più alte.
È proprio qua che stimiamo uno sviluppatore che decide di ritardare un prodotto per migliorarlo, perché si assume il rischio enorme di far crescere l'aspettativa e di conseguenza aumenta il rischio di deluderla.
Rimanendo sempre in tema di giochi recenti, abbiamo un esempio lampante di un gioco che è stato rilasciato incompleto senza prendersi il giusto tempo per completarlo e che è stato massacrato da critica e videogiocatori ed è No Man's Sky. Se un gioco del genere fosse uscito oggi, dopo 4 anni dall'uscita originale, con tutti i contenuti che sono stati inclusi nel tempo e la qualità raggiunta dopo anni di lavoro aggiuntivo, si sarebbe gridato al miracolo e invece verrà ricordato come un grande fuoco di paglia che ha deluso le enormi aspettative.
No Man's Sky è la prova lampante che se gli sviluppatori non sono certi al 100% del loro lavoro, è giusto prendersi più tempo, è giusto lavorare per presentare il gioco al livello di qualità che ci si aspettava di dare ai videogiocatori, senza sé e senza ma.
Forse il problema stà negli annunci affrettati per colmare il programma di manifestazioni, E3 su tutte, in cui ogni publisher ha il timore di sfigurare rispetto ai concorrenti e allora si annuncia qualche progetto che non è nemmeno allo stato embrionale.
Ci sono titoli che sono sti annunciati ormai da un paio d'anni di cui non si è più sentito parlare e che non ci è dato di sapere se vedranno la luce o meno.
Che fine avranno fatto i vari Skulls & Bones, Watch Dogs Legion (già con campagna di pre sell), Biomutant, Dying lights 2, beyond god and evil 2 ecc. ?
Sicuramente anche l'annuncio di una nuova generazione di console contribuisce a "parcheggiare" dei prodotti più o meno importanti nel tentativo di avere una scia più lunga ed un maggior appeal iniziale sul consumatore.

a noi purtroppo resta l'attesa e l'aspettativa che con il passare del tempo inevitabilmente sale, ma quando al timone ci sono degli sviluppatori capaci e consapevoli della qualità che possono raggiungere con quel tempo aggiuntivo, allora dobbiamo solo che star tranquilli.

Gioca a più non posso con la nuova formula

PLAY&REPLAY

ABBONAMENTO MENSILE

9.90* €uro

Gioca per un mese tutti i games usati col bollino giallo, l'ultimo che hai giocato rimane tuo!

Cerca in negozio i games usati col bollino giallo, col tuo abbonamento mensile puoi giocarli tutti !!!

* costo attivazione €uro 5 da sostenere solo alla sottoscrizione dell'abbonamento
Iniziativa valida negli store aderenti, l'assortimento dei games a disposizione è a discrezione del punto vendita

27 marzo

one piece pirate warriors 4

una storia più esplosiva, più ambienti di gioco, e attacchi ancora più pazzeschi

Segui Rufy e i pirati di Cappello di paglia sin dall'inizio, nel loro viaggio attraverso una moltitudine di isole per trovare il famoso tesoro: lo One Piece.
Gioca su alcune delle isole e degli ambienti più straordinari della storia di ONE PIECE e sfida nemici memorabili.
Scegli tra alcuni dei tuoi personaggi preferiti e affronta un gran numero di nemici ripercorrendo i momenti iconici dell'anime di One Piece.
Sviluppato dai maestri del genere d'azione musou, KOEI TECMO GAMES, ONE PIECE Pirate Warriors 4 unisce l'emozione di spazzare via orde di nemici con le divertenti ed energetiche personalità della serie One Piece.
Salpa per una nuova avventura piratesca.
Storia più approfondita – Vivi la storia di ONE PIECE sin dall'inizio. Esaltante azione musou – Sviluppato da KOEI TECMO GAMES, i maestri del genere d'azione musou.
Vittoria sublime – Affronta un vasto numero di nemici in grandi battaglie provenienti direttamente dai momenti più memorabili dell'anime.
Distruzione ambientale – Distruggi edifici e altri elementi circostanti che si frappongono tra te e la vittoria.
Il nuovo arco narrativo della serie One Piece comparirà in ONE PIECE: PIRATE WARRIOS 4.
Dato che la storia del Paese di Wa è ancora in corso, il gioco includerà una rivisitazione originale dell'avventura.
Lungi dal rovinare il divertimento, questo viaggio presenterà tutte le ambientazioni tipiche del Paese di Wa e vedrà la ciurma di Cappello di Paglia affrontare la più terribile e letale minaccia di sempre.
Inoltre, sono stati confermati due personaggi giocabili aggiuntivi:
Zoro: l'indomito spadaccino e il maestro della Santoryu, la Tecnica delle Tre spade che lui stesso ha creato, si unirà alla battaglia!
È stato il primo membro a entrare nella ciurma di Cappello di Paglia e farà sicuramente la sua parte nei combattimenti del Paese di Wa.
Carrot: è una guerriera nata e un membro della tribù dei visoni conigli, ma anche una forza con cui dover fare i conti su qualsiasi campo di battaglia.
Come visone coniglio, può anche invocare il potere misterioso della forma Sulong. Guardando direttamente la luna, può trasformarsi e liberare i suoi istinti primari, oltre a scatenare un potere distruttivo e smisurato!
Monkey D. Rufy è un giovane pirata sognatore che da piccolo ha inavvertitamente mangiato il Frutto del Diavolo Gum Gum che lo rende di gomma, permettendogli di allungarsi e deformarsi a piacimento, a scapito, però, della capacità di nuotare. L'obiettivo che lo ha spinto in mare è quello ambizioso di diventare il Re dei pirati. Dovrà, dunque, ritrovare il leggendario "One Piece", il magnifico tesoro lasciato dal mitico pirata Gol D. Roger probabilmente sull'isola di Raftel, alla fine della Rotta Maggiore, mai ritrovato e sogno di ogni pirata.
Nella sua avventura, Rufy riunirà intorno a lui una ciurma e si troverà in mezzo a situazioni bizzarre e stravaganti, tanto almeno quanto lo sono i personaggi, amici o nemici, presenti nell'universo che lo circonda, che raggiungono spesso livelli assurdi e grotteschi e che donano all'opera un'atmosfera surreale e divertente.

DOOM Eternal hans on

Con le sue soluzioni tecnologiche innovative – merito di un DOOM Engine volutamente orientato al modding - e la violenza che ne caratterizzava il gameplay e che lo rendeva così affascinante, il titolo sviluppato da id Software creò un seguito di cloni che ne aumentò la fortuna, creando un percorso lungo il quale i futuri sviluppatori di shoot'em up avrebbero camminato. Onestamente, quando qualche anno fa uscì nuovamente sul mercato, ero felice di sapere che una proprietà intellettuale così importante, così di peso, fosse tornata in grande stile, mantenendo intatti tutti gli aspetti fondamentali dell'antenato e, chiaramente, innovandone alcuni contenuti per risultare al passo coi tempi. Fu un vero successo, al punto che, quando annunciarono DOOM Eternal, seguito diretto del DOOM uscito nel 2016, mi chiesi più e più volte come avrebbero potuto migliorare un gioco come quello, causando un incremento della mia dose di scetticismo da buon nostalgico/appassionato della saga e che crebbe leggermente assieme a qualche dubbio quando venne annunciato l'uscita posticipata al 20 marzo 2020. Eppure, una volta ritrovatomi pad alla mano ad affettare ed annichilire orde di famelici demoni in DOOM Eternal, ogni dubbio e scetticismo è scomparso magicamente in un'incredibile, spettacolare, violenta, esperienza shoot'em up. Siete pronti ad incenerire l'Inferno?

BIGGER, BETTER AND MORE BADA*S!

Grazie ad un invito ricevuto da Koch Media, ho avuto il piacere di recarmi all'hands on di DOOM Eternal, tenutosi qualche giorno fa nell'azzeccata location del MOBA, a Milano. La prova si è basata su una demo in stato avanzato del gioco, che girava sui PC messi a disposizione dal locale e, se avete letto il titolo di questo paragrafo, avrete già una prima idea sul modo in cui, probabilmente, potrei riassumere il paio d'ore spese in compagnia del DOOM Slayer.

-Ovviamente, per avere un giudizio definitivo dovrete attendere la nostra recensione, ma già da questa breve prova si è capito immediatamente la cura e la qualità che gli sviluppatori di id Software stanno riversando in questa nuovo capitolo di DOOM. Il gioco è davvero enorme, e sembra davvero migliorare ogni aspetto del precedente diretto.

Partiamo dalla tecnologia; a differenza del precedente basato su id Tech 6, DOOM Eternal è stato sviluppato sulla nuova versione del motore grafico proprietario, l'id Tech 7 che, oltre a permette di usufruire di una migliore qualità dell'immagine, di livello di dettaglio geometrico e di illuminazione globale, aggiunge dei filtri grafici importanti come l'illuminazione e l'ombreggiatura HDR e il blending PBR, condensando il tutto in un motore maggiormente ottimizzato rispetto ai precedenti.

Anche a livello estetico c'è stato un netto miglioramento rispetto al precedente episodio, tanto che i livelli ci hanno guadagnato non solo in fedeltà grafica, ma soprattutto in ampiezza e verticalità: non a caso, durante la presentazione, è stata spesso rimarcata una delle features più interessanti presenti nel nuovo capitolo

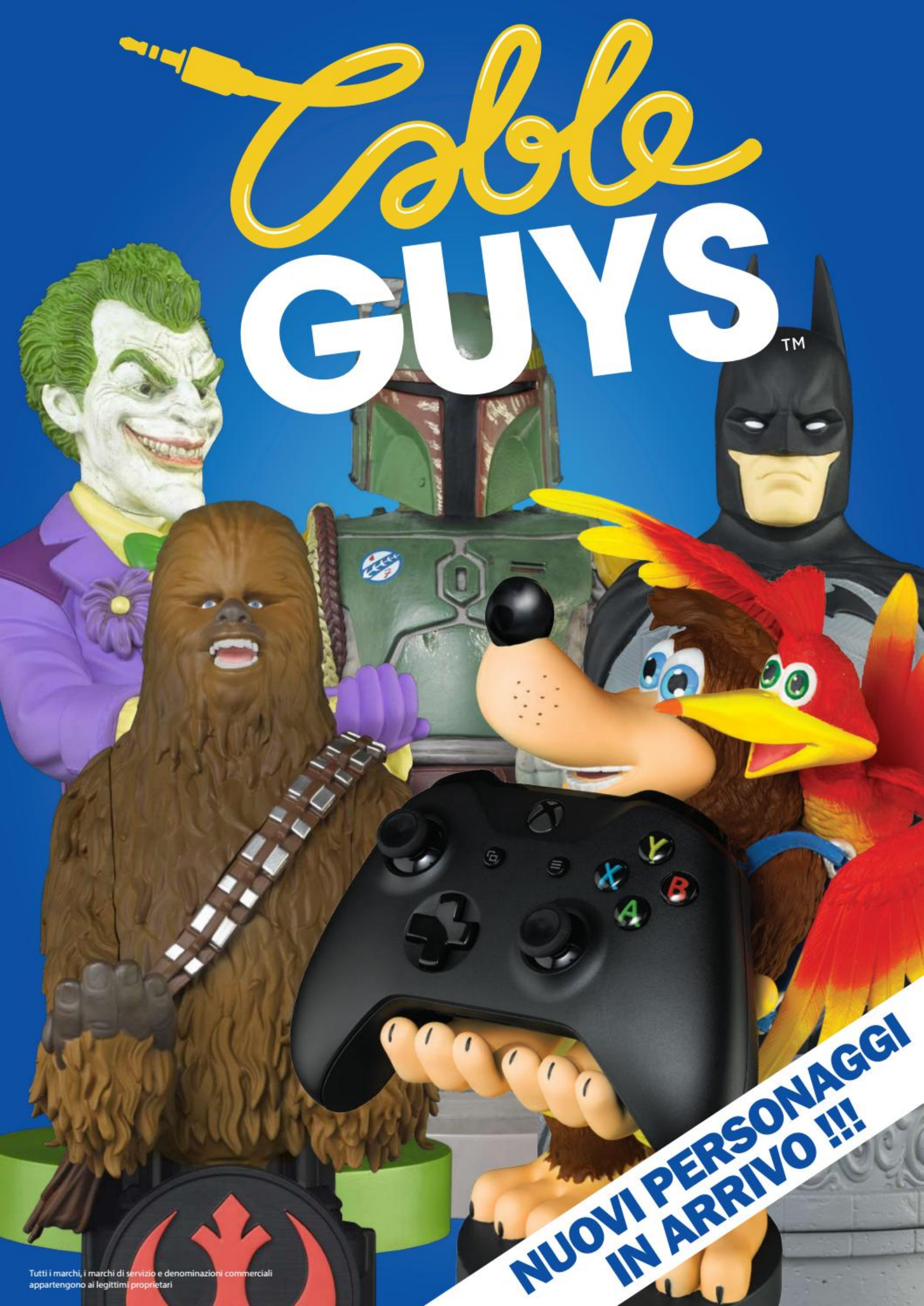
DOOM è senza alcun dubbio una delle serie più longeve ed innovative del mondo dei videogames. D'altro canto, il primo capitolo, uscito nell'ormai lontano 1993 - vale a dire la bellezza di ventisette anni fa - fu precursore, assieme a suo fratello maggiore Wolfenstein, dell'avvento delle tre dimensioni nel mondo dell'intrattenimento digitale.

della fortunata serie di id Software, vale a dire la grandezza di DOOM Eternal, che è stato presentato come il DOOM più grande mai prodotto. E non si fa di certo fatica a capire il perché di questo claim così diretto: le mappe di gioco sono davvero enormi, interconnesse tra loro senza soluzione di continuità, e vanno a tutti gli effetti a formare uno sparatutto open-world di pregevole fattura e divertimento assicurato. Non solo. DOOM Eternal, oltre ad avere un ottimo level design che spinge sostanzialmente a stare sempre in movimento ed ambientati tra una Terra al 60% distrutto dai demoni e altre località, aggiunge anche una buona dose di vie alternative, utili a soddisfare il piacere esplorativo dei giocatori e, soprattutto, aggiunge una dose di verticalità che spesso, durante la prova, mi ha dato un feeling da arena shooter d'altri tempi.
Raggiungere una posizione sopraelevata da cui lanciarsi verso i nemici, magari ancora ignari della tua presenza, scaricandogli addosso l'arsenale del DOOM Slayer, è una cosa decisamente appagante, e va ad aumentare la sensazione di probabile capolavoro per il nuovo titolo di id Software. Merito anche di una giocabilità rinnovata e basata su un nuovo concetto legato al "Prima pensa, poi Agisci". Mi spiego meglio.
Ogni nemico presente nell'area può essere ucciso in diversi modi, ed ogni modo permette al giocatore di raccogliere un item specifico. Ad esempio, se utilizziamo la motosega per affettare i demoni, questi rilasceranno delle munizioni utili per ricaricare le armi in nostro possesso; diversamente, se procediamo ad incendiarli con il modulo del Getto Infuocato che si sblocca durante la prima ora di gioco, gli stessi saranno così prodighi da "donarci" dei bonus Corazza o, ancora, se si procede ad effettuare un'uccisione epica – certo, ci sono ancora e sono ancora più brutali del precedente! - siamo sicuri di ricevere dei medikit, indispensabili al ripristino della salute del DOOM Slayer.
Questo peculiare sistema di gioco ti porta a valutare con cura i nemici presenti nell'area, in modo da capire effettivamente come approcciare al meglio la stessa ed evitare di restare, durante i combattimenti, a corto di munizioni o salute, facendo diventare DOOM Eternal non solo un mero shoot'em up caciarone e divertente ma, anche, uno sparatutto estremamente profondo e dagli inaspettati risvolti strategici.
Concludo questo hands-on rinnovando i ringraziamenti a Koch Media per l'invito, aggiungendo un piccolo cenno alla trama che, finalmente, sembra avere un peso significativo all'interno dell'esperienza di gioco – tanto che ci è stato assicurato che DOOM Eternal sarà in grado di espandere significativamente la lore della serie – e con un plauso a publisher e sviluppatori per la scelta di rimandare il prodotto, così da renderlo ciò che è oggi: una grandissima esperienza di sparatutto in prima persona. Sarà davvero dura aspettare fino al 20 marzo: nel frattempo, vado a preparare il mio BFG!

* offerta valida solo per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte - l'immagine potrebbe essere non rappresentativadell'oggetto finale

©2020 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. BETHESDA, BETHESDA SOFTWORKS, ZENIMAX AND RELATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF ZENIMAX MEDIA INC. IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. DOOM, ID, IDSOFTWARE AND RELATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF ID SOFTWARE LLC IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL RIGHTS RESERVED.

Bethesda


Cable
GUYS™
NUOVI PERSONAGGI
IN ARRIVO !!!
Tutti i marchi, i marchi di servizio e denominazioni commerciali
appartengono ai legittimi proprietari

27 marzo

animal crossing new horizons

goditi una vita pacifica all'insegna della creatività e del fascino mentre ti rimbocchi le maniche per rendere la tua nuova vita proprio come la vuoi tu.

Se il tran tran della vita moderna ti ha fatto scendere il morale sotto i tacchi, Tom Nook ha un'iniziativa imprenditoriale che fa proprio al caso tuo: il suo nuovissimo, ipereslusivo Pacchetto isola deserta di Nook Inc! Certo, hai incontrato decine di simpatici personaggi.
Ti sei divertito nei panni di un abitante. Forse ti sei persino messo al servizio del pubblico! Ma in fondo al cuore, non c'è una parte di te che ha voglia di... libertà? La possibilità di fare quello che vuoi, quando vuoi? Allora forse una lunga passeggiata sulle spiagge di un'isola deserta, nel mezzo della natura, è proprio quello che fa per te!Goditi una vita pacifica e rilassata all'insegna della creatività e del fascino mentre ti rimbocchi le maniche per rendere la tua nuova vita proprio come la vuoi tu.
Raccogli risorse e usale per creare quello che vuoi, da comodità a utili strumenti. Asseconda la tua passione per il giardinaggio interagendo con fiori e alberi in modi nuovi.
Crea una dimora perfetta dove le regole di cosa va dentro e cosa fuori non valgono più. Fai amicizia con i nuovi arrivati, goditi le stagioni, esibisciti in salti con l'asta per superare i fiumi mentre esplori e molto altro!
Caratteristiche:
Personalizza la tua casa e il tuo personaggio, e decora il paesaggio (con dei mobili, se desideri!) mentre crei un'isola paradisiaca!Scopri un nuovo e dettagliato sistema di crafting: raccogli materiali per tutta l'isola per costruire quello che vuoi, da mobili ad attrezzi!
Goditi un'ampia varietà di attività rilassanti, come il giardinaggio, o la pesca, interagisci con i personaggi e molto altro. La classica formula di Animal Crossing trasportata su un'isola deserta!
Fino a otto giocatori possono risiedere su un'isola e quattro abitanti della stessa isola possono giocare insieme contemporaneamente su una sola console
Otto persone possono giocare insieme sull'isola di un giocatore in multiplayer online o in locale.
Come nei precedenti titoli nella serie di Animal Crossing, Animal Crossing: New Horizons è un gioco di simulazione di vita con struttura non lineare, giocato in tempo reale.
Il giocatore assume il ruolo di un personaggio personalizzabile il quale si trasferisce su un'isola deserta dopo aver comprato un pacchetto vacanze da Tom Nook.Il gioco procede in maniera non lineare mentre il giocatore esplora l'isola, e la fa sviluppare in una comunità di animali antropomorfi.Similmente allo spin-off del 2017 Animal Crossing: Pocket Camp, il gioco introduce un sistema di lavorazione che permette al giocatore di convertire materiali in strumenti e arredi, che possono essere utilizzati per decorare gli spazi interni ed esterni nel gioco.
Le Miglia Nook, una nuova valuta in-gioco guadagnata completando diversi compiti, possono essere utilizzate per acquistare oggetti premium.
I giocatori saranno in grado di invitare degli animali a vivere sulla propria isola, e avranno l'opzione di scegliere dove gli animali costruiranno la propria casa.
Il gioco consentirà al giocatore di personalizzare l'aspetto del loro personaggio a loro piacimento, e tutte le acconciature e caratteristiche facciali saranno disponibili ad entrambi i sessi.
I giocatori inoltre saranno in grado di selezionare il colore della pelle del proprio personaggio, funzione introdotta per la prima volta nello spin-off del 2015 Animal Crossing: Happy Home Designer. Inoltre, il meteo nel gioco si adatterà alle stagioni degli emisferi boreale e australe in base all'ubicazione reale del giocatore.
La direttrice Aya Kyogoku e il produttore Hisashi Nogami hanno dichiarato di aver scelto un'isola deserta come ambientazione per differenziare rispetto ai titoli precedenti, ambientati in villaggi già esistenti, e per permettere ai giocatori di personalizzare maggiormente il mondo di gioco. Fuffi e Mr. Resetti sono confermati per New Horizons, tuttavia Resetti servirà ad una funzione diversa e tuttora non specificata, dato che la funzione di salvataggio automatico rende impossibile resettare il gioco.

il più forte dei Saiyan ritor
gioco esclusiva

dragon ball z kakarot

- 17 gennaio
- ps4 / xone
- paction / rpg
- cyberconnect2
- bandai namco

dopo il successo del picchiaduro ad incontri Dragon Ball FighterZ, il franchise creato dal genio di Akira Toriyama ritorna con un nuovo gioco, che ci tufferà nuovamente nelle avventure di Goku durante la serie Z

Dragon Ball Z è probabilmente la saga più emozionante ed interessante del manga creato dalla geniale mente di Akira Toriyama. Ricordo ancora con affetto – ed un pizzico abbondante di nostalgia – le corse all'uscita di scuola per arrivare a casa in tempo per guardare la nuova puntata animata sui canali televisivi. L'emozione di scoprire le reali origini di Kakarot, la tensione dello scontro fratricida contro Radish, la disperazione ed il dispiacere per il primo sacrificio di Goku e il suo allenamento da Re Kaio. Dragon Ball Z – è inutile nasconderlo – ha segnato una vera e propria generazione di ragazzi che alternavano la lettura delle pagine del manga, all'epoca edito in Italia da Star Comics, alla visione delle corrispettive puntate dell'anime. Vero, probabilmente molti avranno anche conosciuto Dragon Ball in altri modi, in altre situazioni, ma sono alquanto sicuro che, se chiedessi ad ogni appassionato quale delle serie di Dragon Ball preferiscano, la maggior parte risponderebbe con la serie Z.

Il merito di questo successo, oltre a quelli già citati poc'anzi, è da ricercarsi nelle battaglie memorabili e negli avversari iconici che hanno permeato questo specifico arco narrativo di Dragon Ball come, probabilmente, mai è riuscito a fare prima o dopo.

Non a caso, Dragon Ball: Kakarot, nuovo titolo sviluppato dal team giapponese CyberConnect2, già autori di una longeva serie di videogiochi dedicati a Naruto, abbraccia proprio questa specifica serie di Dragon Ball, trascinando i giocatori direttamente nelle sue pagine o nei suoi episodi animati, regalando a tutti gli appassionati nostalgici uno dei migliori titoli di Dragon Ball degli ultimi anni.

La storia di Dragon Ball: Kakarot inizia esattamente dove comincia Dragon Ball Z. Sono passati cinque anni dalla fine di Dragon Ball, e Goku, ormai ventiquattrenne, è padre di un bimbo di nome Gohan. Un potente guerriero alieno, un Saiyan di nome Radish, giunge sulla terra e rintraccia Goku svelandogli la sua vera identità. Goku scopre così di essere uno dei pochi guerrieri Saiyan sopravvissuti allo sterminio della sua razza, mandato sulla Terra quando ancora bambino per poterla conquistare e assoggettarla al loro volere. Radish gli rivela inoltre di essere suo fratello maggiore, e gli chiede di unirsi al lui per procedere alla conquista del pianeta che lo ha ospitato per tutti questi anni. Goku, ovviamente, rifiuta e Radish, per dispetto, rapisce il figlio. Dopo aver unito le forze con il suo acerrimo rivale Piccolo – e non Junior, come erroneamente tradotto nella versione animata – Goku parte per andare a salvare il piccolo Gohan ma, durante lo scontro contro il potente fratello, sacrifica la sua vita per salvare la Terra. In punto di morte, Radish svela ad un Goku morente e al grande mago Piccolo, che dopo un anno esatto a

partire da quel giorno, giungeranno sulla Terra altri due Saiyan, ancora più potenti di lui, per recuperare le Sfere del Drago in modo da utilizzarle ed avere, così, il potere supremo.
Oltre a farci vivere l'esperienza di questa saga, denominata saga dei Saiyan, Dragon Ball: Kakarot offre ai giocatori e agli appassionati tutto l'arco narrativo della serie Z, con le saghe di Freezer, Cell e Majin Bu a completare il pacchetto. E lo fa portando una nuova, peculiare, tipologia di gioco che lo differenzia dagli altri titoli dedicati al mondo di Dragon Ball.
Difatti, al posto di limitarsi a offrire una serie lineare di scontri contro gli avversari, i ragazzi di CyberConnect2 hanno deciso di aggiungere una componente ruolistica open-world davvero ben realizzata, obbligando di fatto il giocatore a vivere l'importante trama del gioco con un ritmo da action-gdr davvero notevole, dando una nuova importanza all'esplorazione delle mappe di gioco – decisamente estese e distruttibili – e alle missioni secondarie, utili per "farmare" oggetti con cui andare a potenziare le proprie comunità di personaggi.
Infatti, il sistema di progressione del personaggio avviene tramite il citato sistema delle comunità, suddivise in diverse aree specifiche.
Ogni personaggio è rappresentato in questo sistema da una medaglia che deve essere inserita in uno degli spazi liberi disponibili nella comunità di riferimento, così da aumentare il livello di potenza e sbloccare abilità o bonus passivi utili durante gli scontri contro i nemici più potenti.
Ad esempio, Chichi, la moglie di Goku, è una cuoca provetta e pertanto andrà inserita nella comunità dedicata al cibo, in modo tale da avere pasti completi e piatti che influiscono positivamente sulle statistiche dei personaggi che li mangeranno. Ecco, anche il sistema di cucina è un'altra delle interessanti novità che mette a disposizione Dragon Ball: Kakarot, in quanto permette di livellare i nostri personaggi con i manicaretti preparati dai personaggi abili nel farlo. Le battaglie contro gli avversari, invece, sono rimaste semi-arcade, un po' sullo stile di Xenoverse, così da rendere al meglio il feeling e la dinamicità degli scontri presenti nelle tavole del manga e, soprattutto, nelle puntate della serie animata.
Tecnicamente, infatti, il nuovo gioco di CyberConnect2 rappresenta un vero e proprio tributo videoludico all'opera del maestro Toriyama.
Grazie alla sua fedeltà ed aderenza all'originale, vi assicuriamo che giocare a Dragon Ball: Kakarot vi porterà indietro nel tempo, ai giorni di quando tutti alzavamo le mani al cielo con l'intenzione di donare la nostra energia a Goku intento a preparare la Genkidama contro Majin Bu.

è proprio questa l'incredibile forza di Dragon Ball Z Kakarot: donare al giocatore l'esperienza definitiva di Dragon Ball nell'arco narrativo più amato ed apprezzato dal pubblico di affezionati.

13 marzo

my hero one's justice 2

la lotta per la giustizia diventa più grande, più cattiva e bizzarra!

Basato sul famoso anime, tutti i tuoi personaggi preferiti tornano in questo fighting game 3D che mette eroi e cattivi in competizione per la giustizia Annunciato lo scorso settembre, My Hero One's Justice 2 arriverà dunque il 13 marzo 2020 su PS4, Xbox One e PC, come mostra anche il trailer riportato qui sopra. Oltre a fornire un'introduzione narrativa al gioco, il video mostra anche vari frammenti del gameplay action e introduce quattro nuovi personaggi inseriti nel roster del nuovo capitolo videoludico.
Tra i nuovi personaggi troviamo dunque Sir Nighteye, Fat Gum, Mr. Compress e Twice, tutti svelati nelle proprie abilità speciali in questo nuovo video.
My Hero One's Justice 2 propone inoltre altri nuovi contenuti come le nuove battaglie 2v2, stage che possono essere distrutti nel corso di certi scontri e Team Plus Ultra, una modalità che assicura attacchi unici quando sono selezionate delle specifiche combo del team.
Sono aperti da oggi anche i pre-order del gioco, operazione che consente di ottenere un nuovo personaggio esclusivo e l'accesso anticipato a due combattenti.
My Hero One's Justice 2 è una naturale evoluzione del suo predecessore, tanto nel bene quanto nel male.
Ci troviamo quindi di fronte ad un picchiaduro tridimensionale che segue, ancora una volta, la lezione di Naruto Ultimate Ninja Storm. Il combat system è rimasto invariato e il suo cuore pulsante è rappresentato dall'utilizzo dei Quirk e dal conseguente caos su schermo generato da colpi devastanti. I pattern offensivi e difensivi sono gli stessi del precedente episodio: ogni personaggio dispone di tre differenti attacchi in mischia, inclusa la possibilità di effettuare salti, scatti contro l'avversario e parate. La combinazione di alcuni asset, ad esempio l'assalto leggero e la parata, genera un colpo di rottura per spezzare la guardia avversaria, mentre l'utilizzo dei grilletti posteriori permette di invocare l'aiuto di due eroi di supporto.
Proprio come nella passata iterazione, i giocatori saranno chiamati a comporre un team di tre combattenti: anzitutto il main character con cui disputare il match e poi due guerrieri che fungono da "spalla". Come da canone, inoltre, ciascun guerriero avrà a disposizione tre super: una di "livello 1", che consumerà soltanto una barra Plus Ultra; una Ultimate, che richiederà due barre del suddetto indicatore, e infine una Ultimate potenziata in caso il Plus Ultra sia di grado 3.
La trama di One's Justice 2 si concentrerà prevalentemente sulla battaglia contro Overhaul e lo si capisce dando un'occhiata al roster: la selezione mostrataci è simile a quella del primo capitolo, con la griglia divisa in due parti ben distinte, una dedicata agli eroi e una ai supercattivi. Il roster era in larga parte completo, anche se non tutti i guerrieri erano disponibili. Tra di essi spiccavano, oltre ai cosiddetti Big Three dello Yuei, qualche new entry tra gli allievi della classe 1-A (ad esempio lo spassoso e depravato Mineta), due versioni differenti per Deku (uno in modalità normale e l'altro in forma Shoot Style) e altrettante per Shigaraki Tomura (un modello con le mani a coprirgli il viso e uno a volto scoperto).
A occhio e croce ci è sembrato che la quantità di personaggi giocabili sia raddoppiata rispetto al capostipite, anche se potremmo trovarci nuovamente di fronte a qualche assenza importante sia per quanto riguarda i Pro Hero che gli studenti del primo anno al di fuori della classe A.
Seguendo gli standard di One's Justice, ciascun attacco speciale mette in scena coreografie spettacolari, emulando le mosse e le movenze più iconiche che i personaggi di Horikoshi assumono nel manga e nell'anime.
Altro elemento in aperta continuità con il predecessore è la distruttibilità ambientale, croce e delizia di un comparto tecnico che continua a vivere di luci e ombre: il team di sviluppo ha lavorato ulteriormente sulla verticalità degli scenari e sull'impatto dei nostri colpi sul setting. Tutto ciò, purtroppo, continua a tradursi in un'azione che, nelle fasi più caotiche, fatica ad essere leggibile.
Tuttavia nonostante qualche rallentamento di troppo e l'enorme mole di particellari su schermo, il picchiaduro di Byking si conferma piacevole ed esaltante, soprattutto per gli appassionati all'opera originale. La quantità di fanservice è come sempre sopra la media, visto che ciascun personaggio risulta ben confezionato sia in termini di gameplay sia sul piano della caratterizzazione: in tal senso abbiamo notato che lo sviluppatore ha compiuto dei notevoli passi in avanti per quanto riguarda la costruzione poligonale e i modelli degli eroi. In One's Justice 2 vedrete insomma un design più curato, in grado di avvicinarsi notevolmente alle pregevoli matite dello staff di Studio BONES.

fino al 23 febbraio

supervalutiamo i tuoi games usati

20% extra bonus sul tuo usato

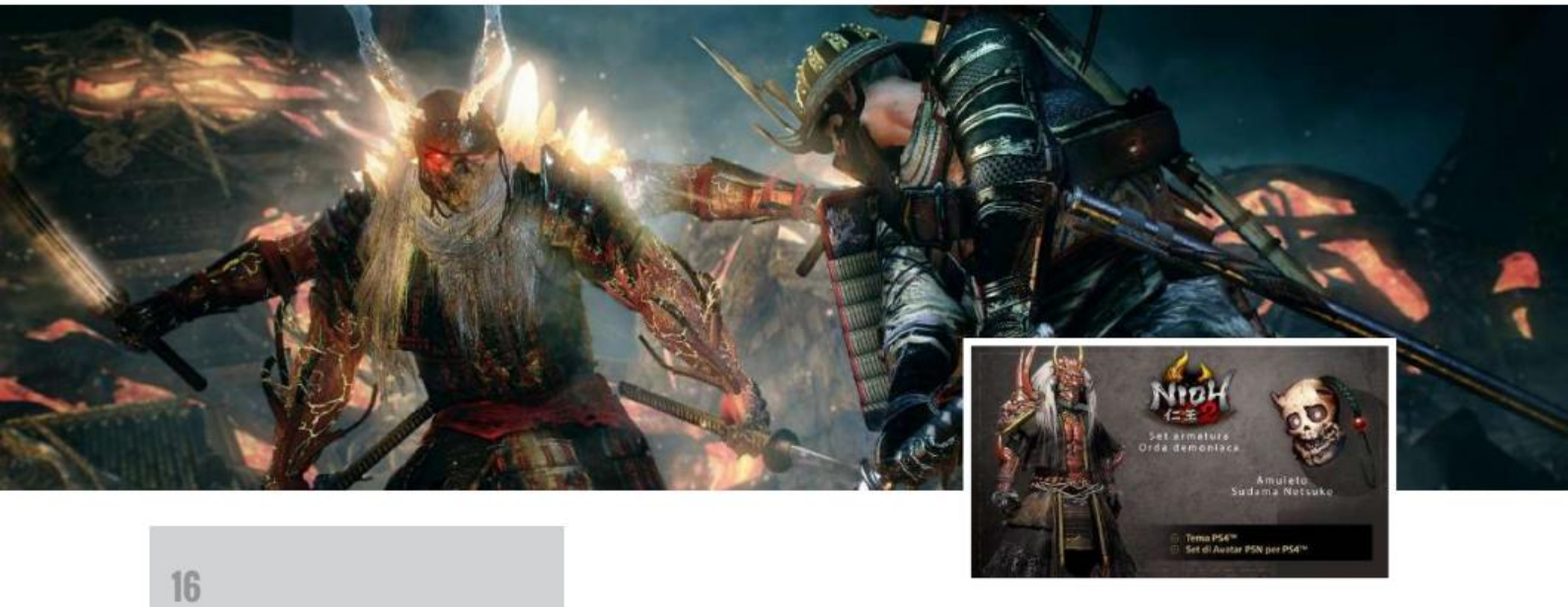
30% super extra se hai la card

13 marzo

nioh 2

scatena l'oscurità che c'è in te, irridi la tua mortalità in questo spietato GdR d'azione

Padroneggia le letali tecniche dei samurai impersonando un misterioso guerriero per metà uomo e per metà soprannaturale Yokai, nel secondo entusiasmante capitolo di questo GdR d'azione.
Esplora il sanguinario Giappone del periodo Sengoku e il letale Regno oscuro, infestati da demoni feroci e impietosi.
Sfodera le tue armi letali e abbatti tutti i nemici sul tuo cammino grazie a un sistema di combattimento rinnovato e alla capacità di trasformarti in uno Yokai per scatenare devastanti poteri sovrumani.
Caratteristiche principali
Affina le tue abilità
Preparati a una battaglia unica con dinamiche rinnovate basate sulle caratteristiche preferite dai fan di Nioh, che richiedono la tua piena concentrazione e abilità.
Scegli il tuo stile di combattimento
Ricalca le orme dei samurai con armi tradizionali come spade e accette, oppure riempi la barra Amrita per acquisire straordinarie abilità Yokai e distruggere mostruosi nemici con una moltitudine di potenti attacchi.
Migliora le tue armi con la Forma Yokai
La barra Amrita non ti permette solo di accedere alla potente forma Yokai, ma anche di incrementare le statistiche delle varie armi e di aggiungere potenziamenti extra, come fare barcollare i nemici ed esercitare una presa sugli avversari colpiti.
Dai e ricevi aiuto da altri giocatori
Evoca gli spiriti lasciati da altri giocatori di Nioh 2 per ricevere aiuto durante il combattimento.
Ti accompagneranno fino alla fine del livello... o fino a quando non verranno sconfitti. Nioh 2 è stato protagonista del Tokyo Game Show 2019 e i fan non vedono l'ora di approfondire e saperne di più.
A tal proposito, durante una recente intervista, gli sviluppatori hanno dichiarato che il gioco sarà un vero e proprio prequel del primo capitolo, oltre a condividere diversi dettagli con i fan.
Il Producer Fumihiko Yasuda ha dichiarato che il gioco sarà ambientato nel 1500 ed il giocatore avrà accesso ad un complesso sistema di personalizzazione del personaggio:
"La trama ruoterà attorno al fatto che Toyotomi Hideyoshi (uno dei più grandi signori della guerra giapponesi) è in realtà due persone, ovvero il giocatore e lo stesso Toukichiro. Toukichiro è un altro personaggio basato su una figura storica. Sarete in grado di visitare il regno oscuro, ovvero il luogo dove vivono gli Yokai.
Sarà inoltre presenta una componente multiplayer in tempo reale che vi consentirà di affrontare il gioco con altri due amici, in caso le cose dovessero complicarsi."
L'assenza di un protagonista unico, sostituito adesso da un personaggio creabile a piacimento prima di imbarcarsi nell'avventura strutturata a missioni, lascia finalmente spazio a una storia di più ampio respiro.
Reinterpretata e basata sul folklore dell'epoca, quella di Nioh 2 vuole rapidamente disfarsi di un racconto che aveva già detto tutto ed espandersi in modo tale da abbracciare (potenzialmente e con eventuali seguiti) epoche diverse.
Ecco dunque che a un occhio poco esperto Nioh 2 apparirà non così diverso dal precedente capitolo, ma a ben vedere ci sono già alcuni dettagli della trama che stuzzicano la fantasia: per esempio, uno dei personaggi intravisti nel trailer del TGS viene chiamato Hideyoshi, che è probabilmente quell'Hideyoshi Toyotomi che sarebbe succeduto a Nobunaga Oda prima di diventare uno dei tre grandi unificatori del Giappone; lo stesso uomo che, a ben vedere, è proprio il padre di Hideyori, boss finale dell'ultimo DLC di Nioh.
Nioh 2, nonostante un più oculato bilanciamento, appare più semplice del predecessore.
Il motivo non va ricercato solo nella padronanza acquisita dopo aver sviscerato il primo titolo, ma anche nelle novità introdotte.
Alcune, irrimediabilmente, potrebbero farvi diventare molti forti ben prima del previsto, poiché riuscendo ad alternare la trasformazione Yokai e gli attacchi speciali si riescono a causare ingenti danni in men che non si dica. Anche ai boss più coriacei, per l'appunto.



PLAYERS

calendario uscite

04

ps4 / xone
action/horror

04

ps4 / xone / nsw
simulazione

11

ps4
action

14

ps4 / xone / nsw
action

14

ps4
picchiaduro

14

ps4 / xone
action

14

ps4
simulazione

14

Players

MONSTER
ENERGY
BELL
Red Bull
MOTOREX
KTM

nsw
action

18

ps4 / xone
action

18

ps4 / xone
sparatutto

18

ps4 / xone
simulazione

25

ps4 / xone / nsw
simulazione

27

ps4 / xone / nsw
simulazione guida

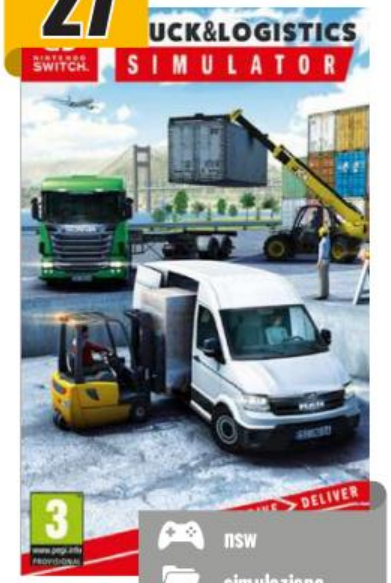
28

ps4 / xone
picchiaduro

28

ps4
strategia

27



nsw
simulazione

febbraio

1989

toki (arcade)

le sfortunate disavventure di una buffa scimmia

arcade, NES, mega drive, amiga

platform

TAD corporation

taito

Apriamo questo nuovo anno con un rivolgendo la nostra attenzione ad un retrogame decisamente particolare, un'avventura ironica che attinge direttamente dal mondo Arcade degli anni '90: parliamo di Toki. Approdato in Occidente proprio nel 1990, Toki è un action di stampo arcade dalla natura fortemente ironica che nasce come cabinato in sala giochi, poi sviluppato su diverse console dell'epoca.
Toki è un omone forte e muscoloso, una sorta di Tarzan che vive per i fatti suoi con la sua fidanzata Miho, ma un vecchio e brutto stregone, Vookimedlo, risveglia una potente creatura, Bashtar. La creatura rapisce Miho, e non contento lancia una maledizione su Toki che lo trasforma in una buffa scimmia.
Toki intraprenderà così un lungo viaggio per salvare la sua fidanzata, sconfiggere lo stregone e spezzare la maledizione.
Un cliché di moda negli anni '90 quello della fidanzata da salvare, ma nasconde in questo caso un gameplay avvincente, creature bizzarre e una difficoltà di tutto rispetto (soprattutto nelle fasi finali del gioco). L'aspetto che ha caratterizzato e reso rinomatoquesto gioco Toki è la sua ironia di fondo, più che altro per il buffo personaggio che andremo in cui ci caleremo.
A questo si aggiunge il particolare design delle creature che vede pennuti in sovrappeso, scimmie soldato e scimmie volanti affiancarsi ad altri più standard come spettri e ragni esplosivi. Anche i boss sono decisamente bizzarri soprattutto quando vi troverete ad affrontare una specie di mostro melanzana con particolari problemi di digestione o un ambiguo omone con una scimmia a mo' di zainetto (si, di scimmie ne vedrete a palate).
Nel gioco ci sono anche un paio di miniboss, il primo presente nel livello 1 e l'altro nel 2. Quello del livello 1 è la Porta di Mornaar, un grosso congegno meccanico con nove teste (una centrale e otto laterali; queste ultime sputano fuoco) che è manovrato da due scimmie Geeshergam (vedi sezione sottostante): crollerà solo se esse verranno uccise. Nel secondo livello c'è invece l'enorme tritone Neptuna, che invia vari nemici comuni contro Toki oltre a essere armato di tridente. Insomma Toki è senz'altro bizzarro e irriverente nel suo design, ma è anche tosto e divertente, forse l'unica pecca sono i sei pochi livelli da affrontare e forse alcuni poco originali; detto in breve riprendono un po' i temi classici dei platform dell'epoca, acqua, fuoco, ghiaccio e così via, ma questo non coinvolge tutti i livelli (ad esempio lo stage finale), inoltre la struttura li rende comunque appetibili e divertenti. Toki è una piccola perla che va assolutamente scoperta o riscoperta, in entrambi i casi vi segnaliamo l'ottimo remake sviluppato da Microids e pubblicato da Anuman Interactive SA, questo nuovo Toki si presenta in una grafica a pieno disegno e con altre novità come filtri grafici e modalità speedrun.

ASYMMETRIC WIRELESS CONTROLLER

PRECISIONE ASIMMETRICA
CONTROLLO NATURALE

nacon

Official Licensed Product for PS4

WIRELESSLY CONNECTS TO YOUR PS4™ VIA THE INCLUDED USB RECEIVER

"PlayStation", "PS4", and "△○×□" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

Nintendo Switch Pro... o qualcosa del genere

si fanno sempre più insistenti e attendibili le voci per cui il lancio di un nuovo modello di Switch sarebbe nei piani di Nintendo per quest'anno. Dopo Switch Lite, la versione più economica e solo portatile della console arrivata lo scorso settembre, stavolta sarebbe il turno di una versione più performante

Il primo a parlare in maniera convinta delle future intenzioni di Nintendo è stato il reporter del Wall Street Journal Takashi Mochizuki, che nell'agosto del 2019 già sosteneva l'arrivo di un ulteriore modello di Switch per allungare il ciclo di vita della macchina.
Secondo un nuovo report della rivista Digitimes, sembra che la prossima Switch entrerà in produzione alla fine di aprile per essere lanciata a metà del 2020.
La notizia arriverebbe da alcune fonti in contatto con i fornitori dei componenti hardware di Nintendo, gli stessi che avrebbero rivelato l'esistenza di Switch Lite prima dell'annuncio ufficiale.
Secondo le recenti previsioni dell'analista di Kantan Games Dr. Serkan Toto, Nintendo lancerà «Switch Pro» quest'anno al prezzo di 399 $.
Lo stesso sostiene che il periodo più probabile per l'uscita è quello estivo, così da contrastare l'arrivo delle console di prossima generazione da parte della concorrenza e, come sempre, ad accompagnare la nuova console potrebbe esserci un gioco Nintendo di forte richiamo.
Secondo alcuni rumor che provengono dalla Corea del Sud, la nuova console non utilizzerà una nuova variante di Tegra X1, bensì farà affidamento su un SoC Tegra basato su GPU Volta.
Dando uno sguardo alla lista di chip compatibili con Volta, emerge che dovrebbe trattarsi di un Tegra Xavier, dotato di CPU octa core Carmel realizzata con processo produttivo a 12nm.
Il possibile passaggio a Xavier potrebbe però aprire le porte ad un display FullHD sulla console - in modo da superare gli attuali 720p in mobilità - e permettere il raggiungimento dei 60 fps in FullHD nella maggior parte dei titoli.
Considerando però che già diversi titoli riescono ad offrire questo livello di prestazioni - come nel caso di Mario Kart 8 Deluxe e Mario Odyssey - non ci stupirebbe un ulteriore passo in avanti, grazie all'ottimo lavoro di ottimizzazione per cui è nota Nintendo.
Insomma, il 4K nativo è assolutamente fuori discussione, ma il superamento dei 1080p in modalità docked non sembra essere del tutto fuori portata. Una buona architettura per un dispositivo mobile, ma non così potente come quello delle console rivali visto che la scheda grafica potrà spingersi fino a 1,4 tflops (con 512 cuda core e frequenza 110 MHz), non sufficienti per la risoluzione 4k, ma soltanto per il full hd; comunque un upgrade rispetto all'attuale qualità massima hd 720p. Per un rapido paragone, è una potenza generata simile a quella di Xbox One S.

in contempo
dell'anno si vola in A

ao tennis 2

9 gennaio
ps4 / xone / nsw
sportivo
big ant studio
big ben interactive

AO non è solo un'espressione romana universalmente conosciuta, ma per gli amanti del tennis è soprattutto la sigla degli Australian Open, il primo Slam dell'anno che da tradizione apre il tour mondiale che coinvolge i migliori tennisti del mondo durante l'anno

Negli ultimi anni l'interesse per questo sport si è ravvivato nel nostro paese e non solo, grazie anche agli ottimi risultati raggiunti dai nostri Fognini e Berrettini e a un ritorno in auge dei fenomeni Federer e Nadal, tornati ai massimi livelli dopo un periodo di calo che si era rispecchiato anche nel tifo più popolare. Come se non bastasse, anche dal punto di vista videoludico il tennis risultava un grande assente dall'offerta proposta in questa generazione di console e se Tennis World Tour non aveva convinto per nulla i videogiocatori, AO International Tennis era risultato il titolo più completo e con meno sbavature, nonostante siamo ancora lontani dai bellissimi Virtua Tennis e Top Spin che tanto abbiamo amato nella precedente generazione di console. Big Ant Studios, il team australiano detentore della licenza degli Australian Open tenta con AO Tennis 2 di imporsi come titolo di riferimento in questa generazione, migliorando le già buone basi presenti nel primo capitolo e facendo un grande lavoro di pulizia dei vari bug e imperfezioni che affliggevano il precursore. Sia chiaro, AO Tennis 2 non è una rivoluzione e a dir la verità neanche una grande evoluzione, ma va a limare i dettagli che inevitabilmente non possono essere perfetti in una produzione di portata così piccola.

Il gameplay di AO Tennis 2 è praticamente identico al predecessore, con la particolarità di dover sempre pensare alla nostra posizione in campo e al tempismo per poter tirare al meglio la palla e tenere testa agli avversari, il cui bilanciamento è volutamente tarato verso l'alto.

La sfida in AO Tennis 2 non è impossibile, impegnativa al punto giusto, ma mai frustrante e questo è senza dubbio un gran pregio della produzione Big Ant Studios.

Il nostro consiglio è di disattivare l'HUD che aiuta un po' troppo a capire il tempismo giusto per rilasciare i tiri e imparare a riconoscere il momento giusto per colpire, posizionarsi in campo nella maniera corretta e soprattutto, scegliere con accuratezza e velocemente la tipologia di tiro adatta ad ogni singola situazione.

Dal punto di vista dei contenuti, AO Tennis 2 presenta una buona scelta di modalità tra cui ovviamente l'immancabile modalità Carriera, che ci permette di

oranea con il primo slam ustralia con AO Tennis 2

creare il nostro alter ego virtuale sfruttando il vastissimo editor di contenuti che ha fatto la fortuna del primo capitolo. La forza più grande di questo AO Tennis 2 è proprio l'editor dei contenuti e la compatibilità dei contenuti che la community creò per il primo capitolo, tutti già disponibili e utilizzabili nel nuovo gioco, rendendolo quindi ricchissimo di contenuti.

Per quanto riguarda invece le licenze ufficiali, gli atleti copertina sono gli attuali numeri 1 al mondo del ranking ATP e WTA, Rafael Nadal e Ashleigh Barty, mentre nel roster delle super star presenti trovano spazio Nick Kyrgios, Gael Monfils, Stan Wawrinka, John Isner, Angelique Kerber e molti altri, senza dimenticare ovviamente la licenza ufficiale del Grande Slam australiano, completo di vari campi perfettamente riprodotti e grafiche personalizzate.

Dal punto di vista tecnico purtroppo AO Tennis 2 mostra le sue lacune più grandi ed è evidente come il motore di gioco non sia all'altezza delle capacità del team di sviluppo e dell'ottimo lavoro fatto in questo gioco che comunque si presenza bene. Andando a vedere nel dettaglio, le animazioni se prese singolarmente sono ben realizzate, ma fanno fatica a legarsi tra loro con qualche pausa di troppo che fa sembrare i giocatori un po' troppo "meccanici" nei movimenti e poco precisi. Dal punto di vista puramente grafico invece, la realizzazione degli atleti è poco precisa e con texture piuttosto approssimate, ma visto che per il 70% del match vedremo solo le spalle del nostro giocatore e l'avversario solo in lontananza, non ci sentiamo di crocifiggere il mancato fotorealismo dei volti dei tennisti, ma preferiamo concentrarci sull'ambiente d'insieme che viene proposto che, nel complesso risulta essere decisamente buono.

AO Tennis 2 è un'ottima proposta in un genere che negli ultimi anni non ha avuto praticamente nessun esponente di livello adeguato e che pur senza andare a rivoluzionare il gameplay del precedente e dei precedenti giochi di tennis usciti, riesce ad essere la migliore opzione per il tennis videoludico, la più complessa, la più completa e la più divertente.

una super ibrida da paura !!!

Come avrete sicuramente notato in Fifa Ultimate Team dopo i TOTY è uscita la squadra degli Headliners: i calciatori che si sono distinti nelle proprie squadre nel corso della prima parte di campionato Questo mese vi proponiamo una super ibrida proprio con questi giocatori! Come modulo abbiamo optato per un 4-2-2-2 semplicemente per dare massima intesa a tutti i giocatori.
La difesa è così composta: Alisson nella sua versione TOTY tra i pali, i due olandesi Van Dijk e De Ligt anche loro nella versione Team Of The Year e sugli esterni Alexander Arnold a destra e Alex Sandro a sinistra per garantire intesa massima al proprio compagno bianconero De Ligt.
Come CDC potrete vedere la coppia belga formata da Kevin De Bruyne in versione Toty e Radja Nainggolan nella sua versione HeadLiners, come trequartisti invece abbiamo scelto CR7 99 (lo sappiamo... non accessibile a tutti...) e il francese del Chelsea N'Golo Kante Team Of The Year. I due attaccanti sono 'El Kun' Aguero nella sua versione 91 Record Braker e l'icona baby più forte del gioco: Eusebio!
Ovviamente in-game optiamo per un cambio di modulo, passando ad un 4-2-3-1 stretto e mettendo come CDC Nainggolan e Kantè, i tre COC invece De Bruyne (al centro), Ronaldo (a sinistra) e Eusebio (a destra) e come punta terminale il solo Sergio Aguero.
Siamo sicuri che con questa super ibrida, formata da soli Top giocatori, vi divertirete moltissimo.
Vi diamo appuntamento al prossimo numero con un'altra straordinaria formazione formata chissà da quali tipi di carte...forse i 'Path to Glory'? Buon Fifa a tutti !!!

rating	96
chemistry	80
att	90
mid	95
def	94
pac	88
sho	86
pas	89
dri	91
def	76
phy	89

19 marzo

fairy tail

basato sul manga best-seller e sulla omonima serie anime di Hiro Mashima

Fairy tail, basato sul manga best-seller e sulla serie anime di Hiro Mashima omonima, segue la trama dell'arco narrativo "The Grand Magic Games" – e permette ai giocatori di rivivere, o provare per la prima volta, gli emozionanti episodi di questa trama amatissima dai fan.
I giocatori, non solo potranno sperimentare storie precedentemente raccontate nel manga e nell'anime, ma potranno anche scoprire inediti elementi della storia.
Durante il loro viaggio, i giocatori potranno formare un party da una selezione di oltre dieci personaggi iconici, tra cui: l'uccisore di draghi di fuoco, Natsu Dragneel; la maga celeste, Lucy Heartfilia; il mago del ghiaccio, Gray Fullbuster; la fata regina "Titania", Erza Scarlet e la giovane cacciatrice di dragoni del cielo, Wendy Marvell.
Con un gran numero di membri della gilda da reclutare nella propria squadra, i giocatori possono formare il loro dream team – anche includendo un improbabile gruppo di alleati per la propria avventura.
Le magiche e intense battaglie della serie sono animate in modo mozzafiato nelle diverse location di FAIRY TAIL, con una vasta gamma di magie disponibili.
Mosse famose della serie illuminano lo schermo, con alcuni personaggi come Natsu in grado di trarre vantaggio dai cambi di modalità, come l'utilizzo della strabiliante modalità Lightning Fire Dragon!
Inoltre, alcuni membri della gilda saranno disponibili per il supporto in battaglia, tra cui il maestro della gilda di Fairy Tail, Makarov Dreyar, che può essere chiamato per fornire potenti aiuti sul campo di battaglia.
In FAIRY TAIL, il completamento di battaglie e missioni non solo farà salire di livello i membri del gruppo, ma sbloccherà scenari di legami tra i personaggi, fornirà opzioni per migliorare la gilda e infine aumentare il "Grado di gilda", consentendo ai giocatori di affrontare missioni più impegnative nella loro quest per diventare la gilda più grande di Fiore!

RESIDENT EVIL 3
IN ARRIVO IL 3 APRILE
PRENOTA ORA PER AVERE
IL DLC DEL COSTUME CLASSICO DI JILL
IL DLC DEL TAGLIO DI CAPELLI ORIGINALE DI CARLOS
XBOX ONE
PS4
RESIDENT EVIL 3
18
CAPCOM
©CAPCOM CO., LTD. CAPCOM

l'incredibile fas

rugby 20

- 23 gennaio
- ps4 / xone
- sportivo
- eko software
- bigben interactive

Bigben Interactive ed Eko Software uniscono le forze per portare nei nostri PC e nelle nostre console una simulazione sportiva a tutto tondo, dedicata ad uno degli sport di squadra più affascinanti

Se ci fermiamo a pensarci, al giorno d'oggi non sono poi molti i giochi sportivi presenti sul mercato videoludico. Tolti quelli dedicati al calcio, con le sue storiche serie dedicate, quelli dedicati al mondo degli sport motoristici, quelli legati al football americano e qualche sparuto videogame di sport come il tennis, possiamo dire che è difficile essere un appassionato di videogiochi sportivi.
In questo contesto, un titolo come Rugby 20, prodotto da Bigben Interactive e sviluppato da Eko Software, sembra essere una vera manna dal cielo per tutti gli appassionati di uno degli sport più antichi ed affascinanti che ci siano.
Ma saranno riusciti gli sviluppatori francesi a catturare la vera essenza del rugby per riversarla all'interno del loro titolo? Scopriamolo assieme!
Una volta avviato, il gioco si presenta con una veste grafica ed un'esperienza utente decisamente familiare. Infatti, la disposizione dei menù ricorda molto da vicino quella già vista in altri titoli sportivi molto più blasonati – pensiamo a FIFA, ad esempio – rendendo la navigazione tra le modalità disponibili decisamente fluida, intuitiva ed appagante.
Anche a livello grafico, la presenza delle informazioni basilari nei menù aiuta moltissimo a non subire quel senso di spaesamento iniziale che sovente ci è capitato di vivere con altri titoli.
Non essendo molto pratici delle regole del rugby, abbiamo deciso di affrontare la sezione dei tutorial prima di lanciarci a capofitto nella mischia – e anche perché, purtroppo, una volta avviata una partita il gioco non ti fornisce alcuna indicazione sui comandi o sulle regole.

Anche in questo caso, il lavoro di Eko Software riesce ad esprimersi al meglio, dando la possibilità sia al giocatore conoscitore delle regole dello sport, sia a quello completamente a digiuno, di imparare i comandi e regole.

Ogni sezione è infatti suddivisa nella corrispondente macro area relativa: avremo, ad esempio, la possibilità di cimentarci nei passaggi, nei tiri tra i pali, nei placcaggi o, ancora, nella formazione dei ruck.
Ogni attività viene, inoltre, comandata mediante un semplice sistema di controllo, intuitivo e molto user-friendly.
Per fare un esempio, i passaggi durante la marcia verso la meta avversaria vengono effettuati mediante la semplice pressione dei tasti dorsali, mentre il ruck – la mischia, per intenderci – viene gestita tramite una breve serie di comandi utili per le varie fasi della situazione di gioco.
Anche i placcaggi e i tiri tra i due pali si padroneggiano dopo pochissimi tentativi.
Nel primo caso, il giocatore può semplicemente schiacciare il tasto apposito o,

scino di uno sport antico

alternativamente, muovere nella direzione del giocatore con la palla la levetta analogica destra.
Se l'azione viene effettuata con il giusto tempismo – ad aiutarci c'è un comodissimo anello ai piedi del giocatore che esegue il placcaggio, che si illumina gradualmente così da segnalarci il momento esatto per eseguire il placcaggio – l'azione avrà effetto positivo, in caso contrario potremo trovarci con il placcatore a terra sbilanciato e l'avversario in corsa verso la nostra meta.
Discorso diverso per i tiri tra i pali.
In questo caso la cosa si fa abbastanza più complessa ed interessante, in quanto poco prima del tiro dovremo tenere conto della direzione e l'intensità del vento ma, ancora, va fatto un plauso ai ragazzi di Eko Software per essere riusciti comunque a gestire questa peculiare meccanica di Rugby 20 in maniera del tutto intuitiva.
Insomma, Rugby 20 di Eko Software e Bigben Interactive sembra davvero essere il miglior videogioco dedicato al Rugby disponibile sul mercato: grazie alla sua immediatezza potremo buttarci nella mischia dopo soli pochi minuti spesi nel tutorial, senza necessariamente sacrificare, in nome dell'intuitività dei comandi, la tanto agognata e desiderata simulazione, impreziosita da una più che buona realizzazione tecnica, formata da un comparto grafico e sonoro di tutto rispetto.
Ciò su cui forse avremmo desiderato vedere più carne al fuoco è sicuramente l'aspetto legato alle licenze.
Purtroppo, nel gioco non sono disponibili alcune squadre importanti, come la nazionale dell'Inghilterra, quella del Sud Africa o quella della Nuova Zelanda.
Sono sicuramente presenti molte altre squadre su licenza, ma giocare una coppa delle nazioni e affrontare in finale qualcosa di simile agli All Blacks lascia un po' di amaro in bocca.
Per fortuna, così come in un'altra blasonata serie sportiva a tema calcistico, la mancanza di licenze ha facilitato e fatto emergere maggiormente il gioco che, alla fine, è l'aspetto fondamentale.

sicuramente consigliamo Rugby 20 a tutti gli appassionati dell'affascinante sport, ma anche a tutti gli appassionati di sport in generale, ansiosi di avere un nuovo, ottimo titolo nelle loro console.

questa volta v
piano

"Theros: Oltre la Morte" è l'ottantatreesima espansione di Magic the Gathering. Rilasciato il 24 gennaio, il set è composto da 254 carte. L'espansione riprende le maggiori tematiche mostrate nel "Blocco Theros". Rivediamo il ritorno: dei permanenti con il doppio tipo incantesimo, delle abilità "Devozione" e "Costellazione". È presente anche la meccanica "Eroismo", ma questa volta è senza denominazione. Tra le novità sono stati inseriti nuovi incantesimi "Saga" e l'abilità "Fuga". Quest'ultima abilità permette di rigiocare le carte dal cimitero, esiliando un determinato numero di altre carte e pagando il costo di mana

Sul piano della storyline, "Theros: Oltre la Morte" riparte dai fatti narrati in "Viaggio Verso Nyx". Con la morte di Xenagos, dall'Oltretomba di Theros torna la dea Klothys.
Il suo ritorno è un evento straordinario, perché è la dimostrazione che si può tornare dal mondo dei morti. La planeswalker Elspeth Tirel, che è intrappolata in quel mondo spirituale, vuole sfruttare l'occasione per tornare in vita e continuare la sua missione.
Tuttavia, senza alcuna spiegazione apparente, il planeswalker Ashiok vuole ostacolarla...
Ma andiamo al cuore dell'espansione: l'analisi delle carte migliori! Iniziando dalle ristampe, vediamo il ritorno di due carte famose in Pauper: "Pellegrina di Eliod" che ci permette di recuperare un'aurea dal grimorio, "Mercante Grigio di Asfodelo" che è un classico per fare danni consistenti nel "Mono Black Control".
Tra le ristampe rare, vediamo il gradito ritorno di: "Tutore Idilliaco" che è il tutore perfetto per gli incantesimi e il ritorno delle cinque "Scry Lands" dei colori amici. Sono graditi ritorni, tornano molto utili in Standard e Brawl.
Tra le comuni inedite, possiamo notare carte che torneranno utili in Pauper e in Standar.
Vediamo: "Inviato Trascendente" (che diminuisce il costo di lancio delle auree), "Eroe del Branco" (che potenzia il proprio esercito di creature aggressive o gli sciami), "Sete di Significato" (un buon peschino per i deck combo con molti incantesimi), "Libagione di Farika" (un buon removal per lo Standard), "Catoblepa di Soffio Avvizzente" (altra buona creatura removal per i "Mono Black Control" di Pauper) e "Danzatrice del Boschetto di Skola" (una nuova carta di supporto per i deck "Dredge" o che interagiscono con i cimiteri).
Anche le non comuni inedite possiedono carte molto interessanti. Vediamo: "Daxos, Benedetto dal Sole" (ottima creatura che potenzia gli archetipi "Life"), "Vortice di Negazione" (un nuovo counter contro gli archetipi "Storm"), "Trascinare nell'Ade" (nuovo removal per i "Mono Black Control"), "Filatrice del Destino" (creatura che protegge dai counter) e "Intuizione Sconcertante" (un'ottima aurea per gli archetipi "Bant Auras").
Ci sono molte rare inedite a cui dare una possibilità nel gioco competitivo.
Vediamo "Arasta della Ragnatela Infinita" (creatura leggendaria interessante, che ricorda "Ishkanah, Vedova del Cimitero"), "Cancellazione di Ashiok "(un counter alternativo, che funge da blocco per le magie avversarie), "Driade del Boschetto di Ilysa" (versione alternativa di "Azusa, Smarrita ma Cercatrice"), "Divorare fino all'Estinzione" (il removal che diventerà d'obbligo in molti deck di Standard), Apparizione dell'Ostruzione (creatura da "Hatebear" contro i planeswalker, tornerà utile contro l'archetipo "Superfriend"), "Elspeth Vince la Morte" (la versatilità fatta carta, torna particolarmente utile nei "Midrange" o nei "Superfriend"), "Galya della Danza Interminabile" (omettendo l'abilità da lord per il "Satyr Tribal", che lascia il tempo che trova, torna molto utile per pescare nei deck "Aggro" e simili),

vedremo l'oltretomba del ispirato all'antica grecia

"Lamia Profanasepolcri" (nuova carta che potenzia gli archetipi che giocano di cimitero), "Kunoros, Segugio di Atreo" (una piccola bomba anti-cimitero, sarà d'obbligo in molte sideboard), "Dedalo di Skofos" ("Labirinto di Ith" in versione bilanciata, troverà spazio negli archetipi "Control"), "Campionessa di Setessa" (una bomba per i "Bant Enchantress"), "Taranika, Veternata di Akros" (una versione alternativa di "Geist di San Traft"), "Oracolo di Thassa" (condizione di vittoria alternativa nei "Mono Blue"), "Devastare il Cielo" ("Ira di Dio" in versione alternativa, che fa anche pescare), "Ira di Tempesta" ("Ira di Dio" rossa, che colpisce creature e planeswalker.
Il rosso aveva bisogno di una carta così, diventerà d'obbligatoria per il colore), "Lancia delle Tenebre" (equipaggiamento bomba che in Commander smonta equipaggiamenti classici come "Stivali Piedelesto" e "Corazza di Darksteel"), "Loto di Nyx" (un nuovo motore di mana capace di generare ondate di mana, specialmente nei monocolore) e il "Ciclo degli Interventi" (cinque magie con doppia scelta, la seconda ha sempre il doppio dei valori. Sono molto versatili).

Infine, le sedici rare mitiche di "Theros: Oltre la Tomba" sono: "Eliod dalla Corona Solare" (la nuova versione di Eliod potenzia gli archetipi Life, rende tutte le creature dei potenziali "Compagno di Ajani"), "Elspeth, Nemesi del Sole" (la nuova versione di Elspeth non ha abilità incisive, è un supporto per "Weenie" e "Midrange", si può rigiocare più volte), "Thassa, Abitante degli Abissi" (sorprende la nuova Thassa perché consente di blinkare più volte le proprie creature, potrebbe tornare utile negli "Azorius Midrange" e simili), "Kiora Beffa la Dea del Mare" (una bomba per i "Blue Control", in Commander troverà molto spazio), "Erebos dal Cuore Tetro" (il nuovo Erebos supporta gli archetipi "Suicide" e "Midrange", è un buon connubio da peschino e removal creature avversarie), "Purforos dal Sangue di Bronzo" (il nuovo Purforos ha un "Attacco a Sorpresa", ma in versione più equilibrata), "Bue di Agonas" (ha un potenziale negli archetipi "Madness", "Dredge" e simili), "Nylea dagli Occhi Acuti" (la nuova Nylea è perfetta nei "Midrange", che permette di giocare facilmente creature grandi e rimpolpa il cimitero), "Antico Germoglio di Nyx" (perfetto in Commander per abbondare di mana), "Atreo, Velato dal Sudario" (disponibile solo per il Buy-a-Box.
Il nuovo Atreo nei Midrange permette di rigiocare le proprie creature), "Klotys, Dea del Destino" (nuova dea molto versatile, che può esser giocata su più fronti. Possono giocarla i "Gruul Aggro/Madness"), "Kroxa, Titano della Fame Mortale" (è molto potente per controllare e punire l'avversario), Uyro, Titano dell'Ira della Natura (è una versione potenziata di "Spirale di Crescita"), "Polikranos, Senza Vincoli" (il nuovo Polikranos è decisamente grande, specialmente se si gioca con "Fuga"), "Ashiok, Ispiratore degli Incubi" (il nuovo Ashiok è da giocare nei "Dimir Control", permette di lanciare le carte esiliate degli avversar) e "Calix, Mano del Destino" (nuovo planeswalker che agisce esclusivamente sugli incantesimi, è da testare nei vari archetipi "Enchantress").
È bello vedere la perseveranza di Wizards, che non ha rinunciato a migliorare un'idea partita male. Ci sono carte molto potenti, che entreranno senza problemi nel gioco competitivo, altrettanto discorso vale per le meccaniche proposte.
Consigliamo vivamente di giocarla, divertitevi con "Theros: Oltre la Tomba"!

"Theros: Oltre la Morte" è una vittoria su tutti i fronti. Rispetto all'originale "Blocco Theros" il gioco è decisamente più concentrato

quali smartphone top

quest'anno si preannuncia essere molto interessante per il settore mobile: usciranno nuovi smartphone flessibili e il 5G diventerà sempre più centrale nella vita delle persone. Quali saranno i telefonini top di gamma che vedranno la luce nel 2020? Una delle protagoniste sarà sicuramente Apple, che dovrebbe lanciare ben quattro nuovi modelli, tra cui uno lowcost. Anche Samsung e Huawei si sono già iscritte alla corsa per il miglior smartphone del 2020: il Galaxy S11 e il Huawei P40 sono attesi nei primi mesi dell'anno.

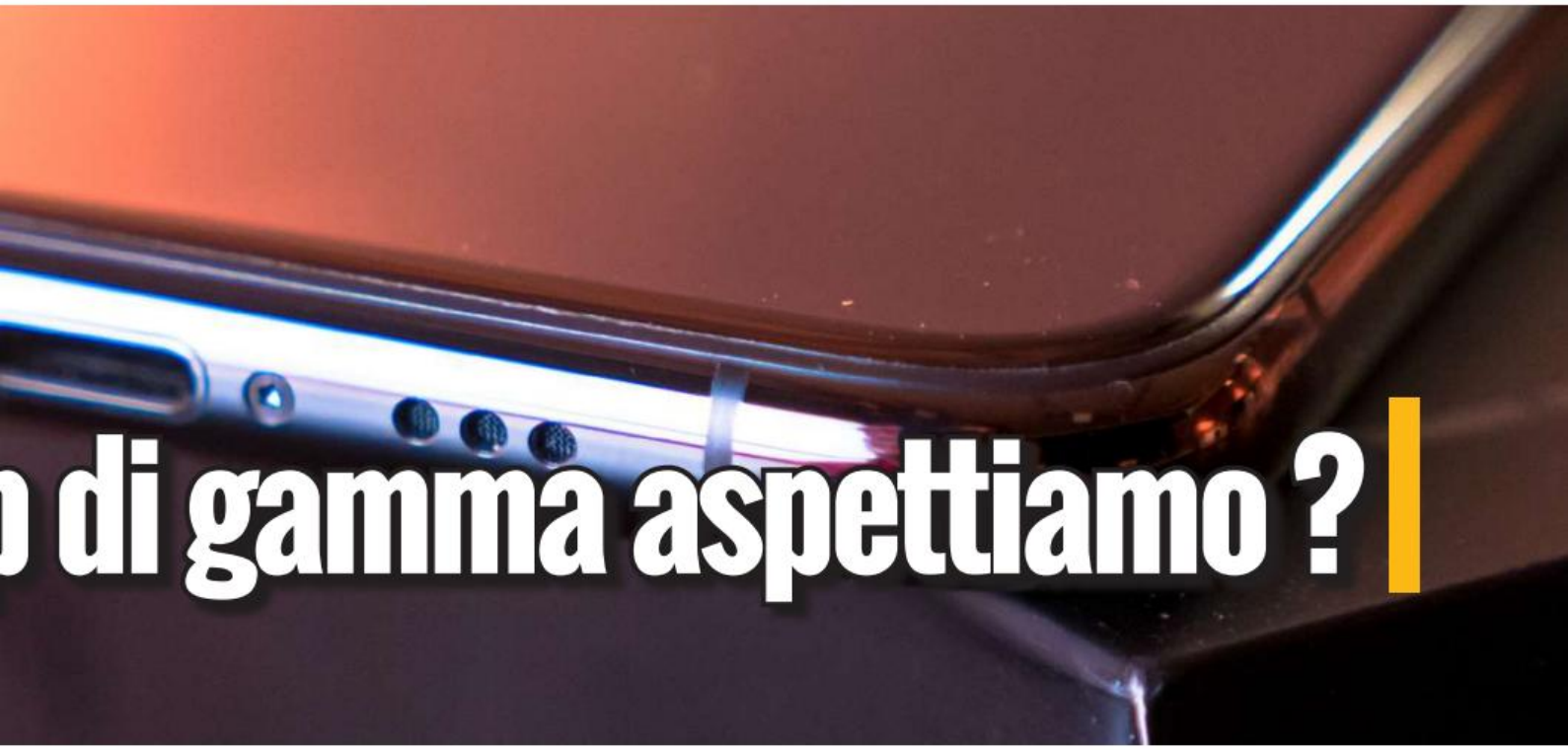
Come saranno gli smartphone in uscita nel 2020? La produzione degli smartphone di dividerà un due: da una parte dispositivi "normali" con cornici sempre più sottili, dall'altra telefonini con schermo pieghevole che inaugureranno una nuova era. Dopo Samsung, Motorola e Huawei, anche altri produttori lanceranno i loro smartphone flessibili e finalmente si vedrà una vera concorrenza in questa nuova nicchia di mercato.
Per quanto riguarda gli smartphone "normali", il 2020 sarà l'anno delle fotocamere. La sfida tra produttori si sposterà sul comparto fotografico e si vedranno i primi dispositivi che assicurano le stesse prestazioni di una fotocamera reflex.

iPhone 12

L'appuntamento di settembre con i nuovi iPhone 12 è confermato. L'azienda di Cupertino sta già lavorando sui nuovi device, che secondo le ultime indiscrezioni saranno quattro, uno in più rispetto agli ultimi anni.
Apple dovrebbe lanciare due modelli di fascia alta e due di fascia media.
I due top di gamma avranno uno schermo di 6,1 e 6,7 pollici con tripla fotocamera posteriore, mentre i due smartphone di fascia media avranno un display da 6,1 e 5,4 pollici.
Con l'introduzione dei modelli iPhone 2020, sembra che Apple abbia deciso di stravolgere il design dei propri modelli, tornando ad un design classico del decennio precedente, ovvero quello dell'iPhone 4. Ad eccezione di iPhone 4 e 5, ha sempre adottato un design dalle forme morbidi e rotonde, progettato per adattarsi bene a qualsiasi palmo e facilita l'uso prolungato del dispositivo.
Con l'iPhone 12, tuttavia, si dice che Apple si voglia allontanare da quieste forme in favore di un'estetica più che riesca a catturare l'attenzione, un po' come accadde con iPhone 4 e 5, che al livello di design possiamo definirnli quasi dei capolavori.
In realtà, Apple ha già provato qualcosa di simile con il nuovo iPad Pro, che ha bordi decisamente più netti rispetto ai modelli precedenti.
Anche il MacBook è passato ad un design simile, quindi ormai ci aspettiamo che anche l'iPhone adotti tale design.

Galaxy s20

Samsung sta preparando tre versioni del suo primo top di gamma del 2020. Il Galaxy S20 sarà affiancato da una versione Lite (tipo il Galaxy S10e) e da un modello Plus con schermo più grande e una doppia fotocamera frontale.
Per quanto riguarda il design il Galaxy S20 sarà molto simile al modello precedente, con cornici sempre più sottili e schermo leggermente curvo sui lati.
A bordo ci sarà il processore Exynos top di gamma con 8GB di RAM e 128GB di memoria interna.
Sarà il modello di punta di si differenzierà in modo maggiore rispetto agli altri modelli e rispetto alla proposizione Samsung 2019 avvenuta con la serie S10.
Più fotocamere, più memoria, dimensioni maggiori, batteria maggiore e solo connettività completa con anche 5G.
Un prodotto che sicuramente farà molto discutere a causa delle dimensioni, del



o di gamma aspettiamo ?

prezzo e soprattutto della fotocamera che sarà un punto di svolta importante rispetto alla precedente proposizione Galaxy. Non solo maggiori ottiche ma un concetto completamente nuovo di gestione delle stesse con una registrazione dei contenuti, sia video sia fotografici, che potrà avvenire in maniera contemporanea da più fotocamere al fine di poter gestire, anche in post produzione, diversi punti di vista con un solo contenuto realizzato.

Huawei P40

Abbiamo già la data di presentazione del Huawei P40: nelle ultime settimane di marzo a Parigi. Lo smartphone verrà lanciato in due versioni: "normale" e "Pro".
A bordo ci sarà il chipset Kirin 990 con il supporto alla rete 5G, 8GB di RAM e 128GB di memoria interna.
Lo schermo sarà almeno da 6,3 pollici.
Nella parte posteriore dovrebbe essere presenti 4 o 5 fotocamere, tra cui un sensore da più di 100 Megapixel.
Quando si parla di Huawei non si può non parlare di fotografia e di quello che ha realizzato in questi ultimi anni in collaborazione con Leica nel mondo mobile.
Sensori di rilievo che hanno permesso di introdurre non solo meccanismi nuovi sui telefoni cellulari ma anche e soprattutto un nuovo modo di porsi nella fotografia "su strada".
I nuovi Huawei P40 e P40 Pro in arrivo proprio durante i prossimi mesi non faranno altro che alzare l'asticella da questo punto di vista e lo faranno anche se i servizi di Google non ci sono, almeno per il momento. I due device sono apparsi nelle ultime ore in rete sottoforma di render stampa praticamente ufficiali e permettono di vedere da vicino quali saranno effettivamente le caratteristiche tecniche delle fotocamere oltre al loro design.

OnePlus 8

Anche OnePlus si iscrive nella lista delle aziende che stanno preparando nuovi smartphone per il 2020.
Secondo le ultime indiscrezioni, OnePlus avrebbe in serbo ben tre nuovi modelli, tra cui una versione Lite dal prezzo molto interessante.
Tra maggio e giugno 2020 l'azienda dovrebbe lanciare il OnePlus 8 Lite, OnePlus 8 e OnePlus 8 Pro.
A bordo dei due modelli top di gamma ci sarà il chipset Snapdragon 865 con 8GB di RAM e 128GB di memoria interna.
Atteso anche un sensore fotografico da almeno 64 megapixel

Nokia 10

Nell'ultimo periodo Nokia non ha lanciato molti smartphone top di gamma, ma per il 2020 la musica dovrebbe cambiare.
L'azienda finlandese sta lavorando sul Nokia 10, smartphone top di gamma con a bordo lo Snapdragon 865 e ben cinque fotocamere posteriori, soluzione già vista sul Nokia 9.
Lo smartphone potrebbe fare il suo debutto durante il Mobile World Congress di Barcellona, la più importante fiera dedicata agli smartphone.

Xiaomi Mi 10

Il Mi 10 sarà il primo top di gamma che l'azienda cinese lancerà sul mercato nel 2020. La presentazione è attesa in Cina tra febbraio e marzo e anche l'arrivo sul mercato europeo sarà nel primo quadrimestre dell'anno.
Lo Xiaomi Mi 10 sarà un top di gamma dal rapporto qualità - prezzo molto elevato, come oramai ci ha abituato negli ultimi anni. A bordo troveremo sicuramente lo Snapdragon 865 con 8GB di RAM e 128GB di memoria. Quattro saranno le fotocamere posteriori.

Samsung Galaxy Fold 2

Sebbene il Galaxy Fold sia arrivato in Italia solo da poche settimane, Samsung è già pronta a lanciare un nuovo smartphone flessibile.
Sui social sono state pubblicate le immagini reali di un dispositivo dal design molto simile al nuovo Motorola Razr: apertura a conchiglia e schermo flessibile che si apre verso l'alto.
Sarà sicuramente un top di gamma, con processore Exynos e ben tre fotocamere: una interna e due sulla scocca. La presentazione è attesa insieme al Galaxy S20.

iPhone SE 2

Una delle sorprese del 2020 sarà il lancio di uno smartphone lowcost da parte di Apple. Sul nome c'è ancora molta incertezza (iPhone SE 2 o iPhone 9), ma sulla presentazione a marzo non ci sono grossi dubbi.
Lo smartphone dovrebbe essere un mix di tecnologie precedenti, già viste sugli iPhone. Il dispositivo dovrebbe avere uno schermo LCD da 5,4 pollici e il processore A12 Bionic.

LUNGA VITA ALL

ESTENSIONE DI GARANZIA P

PROSSIMAMEN

LA TUA CONSOLE

PER ULTERIORI 12 O 24 MESI

ITE IN NEGOZIO

FINAL FANTASY VII
REMAKE
DISPONIBILE DAL
10 APRILE
2020
16
www.pegi.info
PRENOTA ORA
PS4
SQUARE ENIX.
FFVII-REMAKE.COM
/FINALFANTASYVII #FF7R
© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO
FINAL FANTASY, FINAL FANTASY VII REMAKE, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS" is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective owners.